

**PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI DUA DIMENSI
“ABU-ABU” PADA ASPEK SOSIAL DAN KEPERIBADIAN**

SKRIPSI



**DISUSUN OLEH :
AMELIA INDAH BESTARI
5235152549**



*Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan*

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2020**


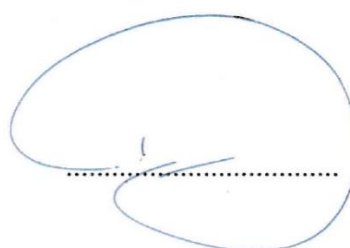

**PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI DUA DIMENSI “ABU-ABU”
PADA ASPEK SOSIAL DAN KEPERIBADIAN**

Amelia Indah Bestari, NIM: 5235152549

HALAMAN PENGESAHAN

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Prasetyo Wibowo Yunanto, S.T., M.Eng (Dosen Pembimbing I)		4-2-2020
ZE. Ferdi Fauzan Putra, S.Pd., M.Pd.T (Dosen Pembimbing II)		04/02/2020

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dr. Yuliatrī Sastrawijaya, M.Pd (Ketua Penguji)		4/2/2020
M. Ficky Duskarnaen, M.Sc (Penguji 1)		30-1-2020
Diat Nurhidayat, M.Ti (Penguji 2)		04-02-2020

Tanggal Lulus: 5 Februari 2020

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Film Animasi Dua Dimensi “Abu-Abu” Pada Aspek Sosial dan Kepribadian” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Film Animasi Dua Dimensi “Abu-Abu” Pada Aspek Sosial dan Kepribadian” adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 20 Januari 2020

Yang membuat pernyataan



Amelia Indah Bestari

5235152549



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Amelia Indah Bestari
NIM : 5235152549
Fakultas/Prodi : FT/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Alamat email : ameliaib.aib.aib@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Film Animasi Dua Dimensi “Abu-Abu” Pada Aspek Sosial dan Kepribadian

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 23 Februari 2020

Penulis

(Amelia Indah Bestari)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkah dan karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI DUA DIMENSI “ABU-ABU” PADA ASPEK SOSIAL DAN KEPERIBADIAN” dapat diselesaikan. Skripsi disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan.

Selama penyusunan skripsi, banyak bantuan yang saya terima dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ketua Program Studi Teknik Informatika dan Komputer, Bapak Lipur Sugiyanta, S.T., M.Kom., Ph.D.
2. Dosen pembimbing pertama dalam penyusunan skripsi ini, Bapak Prasetyo Wibowo Yunanto, M.Eng.
3. Dosen pembimbing kedua dalam penyusunan skripsi ini, Bapak Z.E Ferdi Fauzan, S.Pd, M.Pd.T.
4. Kedua orang tua saya tercinta beserta keluarga besar yang telah memberikan dukungan moril dan selalu memberikan doanya..
5. Mas Berkah, Tim Pengembangan Tanpa Kaleng-Kaleng (Kevin dan Virgin), Nurul, Tya dan teman-teman PTIK 2015 untuk kebersamaan, semangat, dan doanya selama ini.

Selain itu, saya juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak lain yang mendukung kelancaran pengerjaan skripsi ini. Akhir kata, saya meminta maaf atas segala kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi karya yang berarti untuk sekarang dan masa yang akan datang.

Penulis

Amelia Indah Bestari
5235152549

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI DUA DIMENSI “ABU-ABU” PADA ASPEK SOSIAL DAN KEPERIBADIAN

Oleh

Amelia Indah Bestari

5235152549

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Selama ini film animasi yang ditonton anak-anak sebagian besar mengandung unsur hiburan saja tidak begitu banyak mengedukasi. Oleh karena itu dilakukan penelitian pengembangan media film animasi dua dimensi pengenalan aspek sosial dan kepribadian untuk meningkatkan pemahaman remaja terhadap aspek sosial dan kepribadian. Metode penelitian yang digunakan adalah R & D (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Pengujian dilakukan dengan dua tahap yaitu uji *alpha* dan uji *beta*. Uji *alpha* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menyebarkan kuesioner untuk mengetahui kelayakan media film animasi yang dibuat. Uji *beta* dilakukan oleh responden yaitu siswa SMP ISLAM TERPADU HALIMIYAH untuk mengetahui respons terhadap film dengan menggunakan skala sikap dan dilakukan juga uji efektivitas dengan tes formatif. Film animasi dikategorikan layak dengan penilaian ahli materi dan media mendapatkan hasil 100%. Uji kelayakan responden dari aspek kualitas tampilan serta minat dan perhatian siswa sebesar 70,1% dikategorikan film tersebut baik. Uji efektivitas dengan tes formatif mendapat nilai 89,1% dikategorikan pemahaman siswa terhadap isi film sangat baik. Jadi pengembangan media film animasi sangat efektif meningkatkan pemahaman remaja tentang aspek sosial dan kepribadian. Namun responden kurang tertarik dengan penggambaran karakter dan pemilihan warna yang mendapat nilai 67% walaupun masih dalam kategori baik.

Kata Kunci: Film Animasi, Media, Aspek Sosial, Aspek Kepribadian

DEVELOPMENT OF THE TWO-DIMENSIONAL ANIMATED FILM “ABU-ABU” IN THE SOCIAL AND PERSONALITY ASPECTS

By

Amelia Indah Bestari

5235152549

Study Program of Information and Computer Engineering

State University of Jakarta

ABSTRACT

Before this, the animated films watched by children mostly contained entertainment elements and just little bit education. Therefore, research was conducted in the form of developing two-dimensional animated film media on the introduction of social and personality aspects to improve adolescent's understanding of social and personality aspects. The research method used was R&D (Research and Development). The development method used was the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development model. Steps in MDLC development model consisted of : (1) conceptualisation, (2) design, (3) material collecting, (4) assembly, (5) testing, (6) distribution. Testing was done by using a two stages of testing, named the alpha testing and beta testing. Alpha teswas conducted by material experts and media experts by distributing questionnaires to determine the decency of animated film created. The beta teswas conducted by respondents, the students of AL - HALIMIYAH INTEGRATED JUNIOR HIGH SCHOOL to find out the responssse to the film. The questionnaires used an attitude scale and also the effectiveness teswas conducted using the formative tests. The animated film was categorized as suitable for use by material expert and media expert, and the judgment showed 100% score. The decency tesof respondents from the aspect of visual quality and student's interests and attention showed 70.1% score and it categorized that the film was good. As for the result of the effectiveness tesused formative tests showed 89.1% and it categorized student's understanding of film contents was very good. So the development of animated film media had a very good level of effectiveness in increasing adolescent's understanding of social and personality aspects. But respondents were less interested in character depictions and the color selection of the characters that got 67% score even though still in good category.

Keywords: Animated Film, Media, Social Aspects, Personality Aspects.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Perumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Kegunaan Penelitian.....	7
1.6.1 Teoritis	7
1.6.2 Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Konsep dan Pengembangan Produk	10
2.1.1 <i>Research and Development</i>	10
2.1.1.1 Langkah-Langkah dan Metode R&D.....	10
2.1.2. Model-Model Desain Pengembangan Pembelajaran	12
2.1.3. Model Pengembangan MDLC	14
2.2 Konsep dan Produk yang Dikembangkan	16
2.2.1 Film	16

2.2.2 Animasi Dua Dimensi	16
2.3 Kerangka Teori.....	17
2.3.1 Media.....	17
2.3.1.1 Pengertian Media	17
2.3.1.2 Manfaat Penggunaan Media.....	18
2.3.1.3 Karakteristik Media dalam Pembelajaran	18
2.3.1.4 Klasifikasi Media	21
2.3.2 Efektivitas	22
2.3.2.1 Pengertian Efektif	22
2.3.2.2 Kriteria Penilaian Efektivitas Media.....	22
2.3.3 Film	23
2.3.3.1 Pengertian Film	23
2.3.3.2 Fungsi Film	23
2.3.3.3 Jenis-Jenis Film.....	25
2.3.4 Animasi Dua Dimensi	25
2.3.4.1 Pengertian Animasi.....	25
2.3.4.2 Teknik Film Animasi	26
2.3.4.3 Jenis-Jenis Animasi	28
2.3.4.4 Manfaat Animasi.....	29
2.3.5 Aspek Sosial	31
2.3.5.1 Pengertian Sosial.....	31
2.3.5.2 Pengertian Masalah Sosial	31
2.3.5.3 Tahap-Tahap Penanganan Masalah Sosial.....	32
2.3.6 Aspek Kepribadian	34
2.3.6.1 Pengertian Kepribadian.....	34
2.3.6.2 Faktor Yang Mempengaruhi Kepribadian	34
2.3.6.3 Perkembangan Kepribadian	35
2.4 Kerangka Berpikir	36
2.5 Rancangan Media Film Animasi.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	41

3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	42
3.2	Metode Pengembangan Produk.....	42
3.2.1	Tujuan Pengembangan	42
3.2.2	Metode Pengembangan	42
3.2.3	Sasaran Produk.....	43
3.2.4	Instrumen	43
3.2.4.1	Kisi-Kisi Instrumen.....	45
3.2.4.2	Validasi Instrumen	55
3.3	Prosedur Pengembangan	67
3.3.1	Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	67
3.3.2	Tahap Perencanaan	67
3.3.3	Tahap Desain Produk	69
3.4	Teknik Pengumpulan Data	71
3.5	Teknik Analisis Data	73
3.5.1	Analisis Data Hasil Instrumen Validasi	73
3.5.2	Analisis Data Hasil Angket Uji Kelayakan Ahli	74
3.5.3	Analisis Data Hasil Angket Responden	75
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	76
4.1	Hasil Pengembangan Produk	77
4.1.1	Keadaan Lokasi Penelitian.....	77
4.1.2	Tahap Pengembangan Produk	78
4.1.2.1	Tahap <i>Concept</i>	78
4.1.2.2	Tahap <i>Design</i>	80
4.1.2.3	Tahap <i>Material Collecting</i>	83
4.1.2.4	Tahap <i>Assembly</i>	84
4.1.2.5	Tahap <i>Testing</i>	95
4.1.2.6	Tahap <i>Distribution</i>	112
4.2	Kelayakan Media Film Animasi	112
4.3	Efektivitas Produk	118
4.4	Pembahasan.....	119

4.4.1 Hasil Pengembangan	119
4.4.2 Kelebihan Media Film Animasi “Abu-Abu”	120
4.4.3 Kekurangan Media Film Animasi “Abu-Abu”	120
4.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian	121
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	123
5.1 Kesimpulan	123
5.2 Implikasi.....	123
5.3 Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	130



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Alir	39
Gambar 2.2 Rancangan Produk.....	40
Gambar 3.1 Tahap Perencanaan.....	69
Gambar 3.2 Data Interval.....	76
Gambar 4.1 Tampilan <i>Rigging</i> atau <i>Cut Out</i> pada Salah Satu <i>Scene</i>	84
Gambar 4.2 Tampilan Penganimasian pada Salah Satu <i>Scene</i>	85
Gambar 4.3 Tampilan <i>Render Scene 1 Shot 1</i>	86
Gambar 4.4 Tampilan <i>Render Scene 2 Shot 1</i>	86
Gambar 4.5 Tampilan <i>Render Scene 3 Shot 1</i>	86
Gambar 4.6 Tampilan <i>Render Scene 3 Shot 2</i>	87
Gambar 4.7 Tampilan <i>Render Scene 3 Shot 3</i>	87
Gambar 4.8 Tampilan <i>Render Scene 3 Shot 4</i>	87
Gambar 4.9 Tampilan <i>Render Scene 3 Shot 5</i>	88
Gambar 4.10 Tampilan <i>Render Scene 3 Shot 6</i>	88
Gambar 4.11 Tampilan <i>Render Scene 4 Shot 1</i>	88
Gambar 4.12 Tampilan <i>Render Scene 5 Shot 1</i>	89
Gambar 4.13 Tampilan <i>Render Scene 6 Shot 1</i>	89
Gambar 4.14 Tampilan <i>Render Scene 6 Shot 2</i>	89
Gambar 4.15 Tampilan <i>Render Scene 6 Shot 3</i>	90
Gambar 4.16 Tampilan <i>Render Scene 6 Shot 4</i>	90
Gambar 4.17 Tampilan <i>Render Scene 7 Shot 1</i>	90
Gambar 4.18 Tampilan <i>Render Scene 7 Shot 2</i>	91

Gambar 4.19 Tampilan <i>Render Scene 7 Shot 3</i>	91
Gambar 4.20 Tampilan <i>Render Scene 8 Shot 1</i>	91
Gambar 4.21 Tampilan <i>Render Scene 8 Shot 2</i>	92
Gambar 4.22 Tampilan <i>Render Scene 8 Shot 3</i>	92
Gambar 4.23 Tampilan <i>Render Scene 8 Shot 4</i>	92
Gambar 4.24 Tampilan <i>Render Scene 9 Shot 1</i>	93
Gambar 4.25 Tampilan <i>Render Scene 10 Shot 1</i>	93
Gambar 4.26 Tampilan <i>Render Scene 11 Shot 1</i>	93
Gambar 4.27 Tampilan <i>Render Scene 12 Shot 1</i>	94
Gambar 4.28 Tampilan <i>Render Scene 12 Shot 2</i>	94
Gambar 4.29 Tampilan <i>Render Scene 12 Shot 3</i>	94
Gambar 4.30 Tampilan <i>Render Scene 12 Shot 4</i>	95
Gambar 4.31 Tampilan <i>Render Scene 13 Shot 1</i>	95
Gambar 4.32 Tampilan Adegan Rani Selalu Datang Ke rumah Nabila Pertama Sebelum dan Sesudah Diperbaiki	97
Gambar 4.33 Tampilan Adegan Rani Selalu Datang Ke Rumah Nabila Pertama Sebelum Diperbaiki dan Setelah Diperbaiki.....	98
Gambar 4.34 Tampilan Adegan Rani dan Nabila Berjalan Sebelum dan Setelah Diperbaiki	98
Gambar 4.35 Tampilan Adegan Mika Berjalan Menghampiri Ratu dan Siska Sebelum Diperbaiki	98
Gambar 4.36 Tampilan Adegan Nabila Memasuki Kelas Sebelum Diperbaiki dan Setelah Diperbaiki	99

Gambar 4.37 Tampilan Jam Ketika <i>Dizoom In</i> Sebelum Diperbaiki.....	99
Gambar 4.38 Tampilan Jam Ketika <i>Dizoom In</i> Setelah Diperbaiki.....	101
Gambar 4.39 Tampilan Komposisi Latar Belakang Pada Saat Adegan Di Kelas Sebelum Diperbaiki.....	101
Gambar 4.40 Tampilan Komposisi Latar Belakang Pada Saat Adegan Di Kelas Setelah Diperbaiki.....	102
Gambar 4.41 Tampilan Gambar Meja dan Kursi Sebelum Diperbaiki Jumlahnya	102
Gambar 4.42 Tampilan Gambar Meja dan Kursi Setelah Diperbaiki Jumlahnya	103
Gambar 4.43 Tampilan Gambar Jam Sebelum Diperbaiki	103
Gambar 4.44 Tampilan Gambar Jam Setelah Diperbaiki	104
Gambar 4.45 Tampilan Gambar Potongan Adegan Film Film “ABU-ABU” part 1.....	105
Gambar 4.46 Tampilan Gambar <i>Credit Title Film</i> “Abu-Abu”	105
Gambar 4.47 Tampilan Gambar Adegan Nabila Menggelengkan Kepala Sebelum Diperbaiki	106
Gambar 4.48 Tampilan Gambar Adegan Nabila Menggelengkan Kepala Setelah Diperbaiki.....	106
Gambar 4.49 Tampilan Warna Kamar Ibu Sebelum Diperbaiki	107
Gambar 4.50 Tampilan Warna Kamar Ibu Setelah Diperbaiki.....	108
Gambar 4.51 Tampilan Gambar Komposisi Karakter Siswa-Siwi Memakai Seragam Sekolah Pada Leher Sebelum dan Setelah Diperbaiki.	108

Gambar 4.52 Tampilan Gambar Komposisi Karakter Pada Saat

Adegan Tertawa Sebelum dan Sesudah Diperbaiki 109

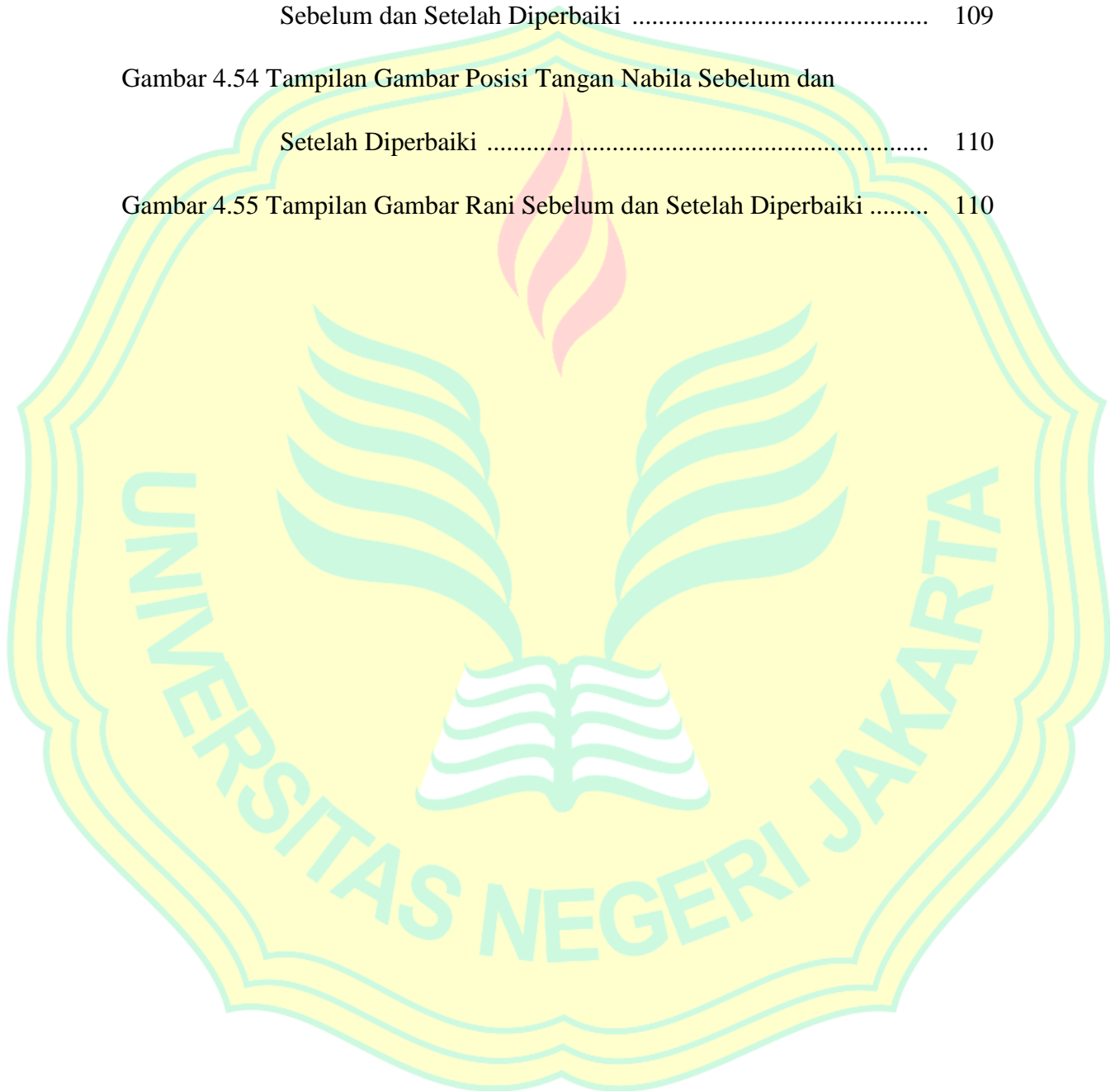
Gambar 4.53 Tampilan Gambar Komposisi Siska dan kaki Mika

Sebelum dan Setelah Diperbaiki 109

Gambar 4.54 Tampilan Gambar Posisi Tangan Nabila Sebelum dan

Setelah Diperbaiki 110

Gambar 4.55 Tampilan Gambar Rani Sebelum dan Setelah Diperbaiki 110



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Media Pembelajaran Walker & Hess.....	44
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	45
Tabel 3.3 Penyusunan Item Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	46
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	48
Tabel 3.5 Penyusunan Item Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	49
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Responden (Siswa)	50
Tabel 3.7 Penyusunan Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Responden (Siswa).....	52
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Bagian <i>Essay</i>	53
Tabel 3.9 Kategori Indikator Berdasarkan Aspek Sosial dan Kepribadian	54
Tabel 3.10 Rangkuman Item Gugur dan Shahih pada Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	56
Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi Sesudah Validasi	58
Tabel 3.12 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	59
Tabel 3.13 Rangkuman Item Gugur dan Shahih pada Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	61
Tabel 3.14 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Sesudah Validasi.....	62
Tabel 3.15 Instrumen Penilaian Ahli Media	63
Tabel 3.16 Instrumen Evaluasi Responden (Siswa)	66
Tabel 3.17 Tabel Kontingensi untuk Menghitung Indeks Gregory	73
Tabel 3.18 Indeks Kriteria Isi.....	74
Tabel 3.19 Kriteria Penilaian Uji Kelayakan Ahli	75
Tabel 4.1 Desain Karakter dan Penjelasannya	81

Tabel 4.2 Daftar Nama, Jabatan, dan Lembaga Ahli Materi	96
Tabel 4.3 Daftar Kategori Komentar dan Saran Ahli Materi.....	96
Tabel 4.4 Daftar Nama, Jabatan, dan Lembaga Ahli Media.....	99
Tabel 4.5 Daftar Kategori Perbaikan Pertama	99
Tabel 4.6 Daftar Kategori Perbaikan Kedua	106
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Media Film Animasi Oleh Ahli Materi	113
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Ahli Materi	114
Tabel 4.9 Kriteria Penilaian Uji Kelayakan Ahli Materi	114
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Media Film Animasi Oleh Ahli Media.....	115
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Ahli Media.....	116
Tabel 4.12 Kriteria Penilaian Uji Kelayakan Ahli Media.....	117